

Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

Overall Similarity: **21%**

Date: Dec 17, 2020

Statistics: 1438 words Plagiarized / 6755 Total words

Remarks: Moderate similarity detected, you better improve the document (if required).

17BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah Berbagi file, teks, file gambar, file audio, audio, video adalah kumpulan halaman web. Variasi dan desain situs web dimulai dengan situs web sederhana yang mengandalkan beberapa bagian HTML statis untuk situs web yang kuat dengan proses terperinci. Perkembangan teknologi telah menciptakan situs web yang hebat tanpa perlu kerja ekstra. Hasil dari mempercepat pengembangan situs web berarti tidak setiap pengembang situs web dapat mengikutinya secara teratur. Seiring berkembangnya sistem informasi minat dan penggunaan komputer dimasa sekarang ini. Semua bidang harus memiliki pengiriman yang cepat dan akurat. Untuk itu penggunaan sebuah informasi yang telah diintegrasikan dengan penggunaan komputer makin banyak digunakan. Banyak lembaga pemerintah, organisasi, atau perusahaan bekerja dengan baik teknologi komputer dalam membantu proses kerja mereka. Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam yang bersekretariat di Dinas Sosial Kabupaten Agam belum mempunyai website sendiri untuk memberikan informasi seputaran Program Keluarga Harapan terkhususnya informasi kegiatan-kegiatan pendamping PKH dilapangan dengan para peserta Program Keluarga Harapan, koordinsai dengan instansi terkait seperti Wali Jorong dan wali nagari serta verifikasi fasdik ke sekolah-sekolah dari tingkat SD,SMP,SMA dan faskes ke puskesmas atau pustu (puskesmas pembantu) dalam kegiatan pemeriksanaan bagi ibu hamil dan balita (bayi di bawah lima tahun) 10yang ada di kabupaten Agam. Selama ini kurangnya informasi terbaru kepada masyarakat tentang kegiatan sosial Program Keluarga Harapan (PKH). Kegiatan pendamping sosial PKH Kabupaten Agam yang menjadi daya tarik masyarakat umum maupun instansi terkait dalam memandang citra Dinas Sosial Kabupaten Agam. Peningkatan mutu kegiatan pendamping kepada peserta Keluarga Penerima Manfaat (KPM) yang dapat dikunjungi oleh publik secara efektif. Website yang menarik, cepat dan akurat 10merupakan cara yang tepat bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan anggotanya dan pimpinan PKH. Karena sistem yang digunakan selama ini adalah manual, maka foto-foto kegiatan tersebut dipublikasi dan dipasang di dinding Dinas Sosial Kabupaten Agam beserta uraian Kegiatan. 2Untuk itu diperlukan pembuatan website yang dapat diakses

secara online, membantu masyarakat mencari informasi tentang Keluarga Harapan, khususnya peneliti PKH. karena kinerjanya lebih baik dari sebelumnya. Untuk memecahkan permasalahan di atas penulis ingin membangun sebuah sistem informasi yang dapat dipublikasikan kegiatan pendamping sosial PPKH Kabupaten Agam dikalangan masyarakat umum khususnya masyarakat Kabupaten Agam. Dengan sistem informasi yang akan dibuat ini diharapkan agar dapat memahami tentang hak serta kewajiban peserta PKH. Sistem informasi ini diaplikasikan ke dalam bahasa pemrograman PHP yang akan dituangkan pada penulisan tugas akhir dengan judul: Sistem Informasi Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam Berbasis Web. 1.2 Identifikasi Masalah Berdasarkan prioritas permasalahan di atas, maka manfaat dari permasalahan tersebut adalah sebagai berikut: 1. Sulitnya masyarakat mendapatkan informasi seputaran PKH terkhususnya di Kabupaten Agam. 2. Dinas Sosial Kabupaten Agam mempublikasikan kegiatan PKH masih secara manual yang ditempel pada dinding. 3. Kegiatan dilakukan pendamping PKH belum dikenal dikalangan pemerintah dan masyarakat umum khususnya di Kabupaten Agam. 1.3 Batasan Masalah Untuk memfokuskan penelitian dan pembahasan maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut: 1. Website ini dibangun dengan menggunakan PHP sebagai Server Side Programming dan MySQL sebagai database server. 2. Sistem informasi ini membahas tentang kegiatan - kegiatan pendamping di lapangan untuk dipublikasikan. 1.4 Rumusan Masalah Rumusan masalah dalam perancangan sistem ini Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam Berbasis Web: 1. Bagaimana merancang sistem informasi PPKH Kabupaten Agam Berbasis Web? 2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Menggunakan PHP dan MySQL? 1.5 Tujuan Penelitian Tujuan penelitian sistem informasi Pelaksana PPKH Kabupaten Agam ini adalah : 1. Merancang sistem informasi PPKH Kabupaten Agam berbasis web sesuai dengan kebutuhan. 2. Menerapkan sistem informasi PPKH Kabupaten Agam berbasis web dengan bahasa pemograman PHP dan MySQL yang lebih mudah dipahami. 1.6 Manfaat Penelitian Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah: 1.6.1 Bagi Penulis Dapat melatih kemampuan dan menambah wawasan dalam perancangan sistem informasi berbasis web.

1.6.2 Bagi Akademik Dapat dijadikan referensi dan sebagai pembanding untuk penelitian selanjutnya. 1.6.3 Bagi PPKH Kabupaten Agam PPKH dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang kegiatan pendukung di Kabupaten Agam. BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Landasan Teori 2.1.1 Konsep Sistem Informasi 2.1.1.1 Pengertian Sistem Menurut Fattah, Hanif (2007), mengemukakan "sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung dengan yang lain". Sedangkan menurut Jogiyanto (2005), "sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu". Menurut I Putu Agus Eka Pratama (2014:7-8), suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, antara lain sebagai berikut: a. Komponen Sistem (Components) Sejumlah komponen terdiri dari suatu sistem yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan. Komponen sistem berupa subsistem. Jenis sistem ini mengacu pada subsistem yang menjalankan fungsi dan mempengaruhi keseluruhan sistem. b. Batasan Sistem (Boundary) Suatu area yang dibatasi antara satu sistem dan sistem lain atau lingkungan eksternal. c. Lingkungan Luar Sistem (Environment) Apa pun yang berada di luar batas sistem yang memengaruhi perilaku sistem. Lingkungan di luar sistem ini dapat menguntungkan atau merugikan. Lingkungan luar harus dijaga dan dipelihara agar efeknya tidak hilang dan lingkungan luar harus dikontrol agar fungsi sistem tidak terganggu. d. Penghubung Sistem (Interface) Ini adalah media penghubung antara satu subsistem dan subsistem lainnya. Untuk membentuk satu kesatuan, sehingga sumber-sumber daya mengalir dari sub sistem yang satu ke sub sistem yang lainnya. Dengan kata lain keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan dari subsistem lainnya e. Masukan Sistem (Input) Energi yang dimasukkan ke dalam sistem merupakan masukan ke sistem, yang dapat berupa layanan dan sinyal. f. Keluaran Sistem (Output) Pelepasan energi yang dihasilkan diklasifikasikan sebagai daya bersih. Keluaran ini merupakan masukan ke subsistem lain. g. Pengolah Sistem (Process) Suatu sistem memiliki proses yang mengubah input menjadi produksi. h. Sasaran Sistem (Objective) Setiap sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran yang mempengaruhi input yang dibutuhkan dan output yang dihasilkan.

Dengan kata lain suatu sistem akan berhasil jika pengoperasian sistem tersebut berkaitan dengan tujuannya. Suatu sistem tanpa tujuan, pengoperasian sistem tersebut tidak akan berguna. 2.1.1.2 Pengertian Informasi Putu Agus Eka Pratama (Mei 2014), "Definisi informasi merupakan hasil pengelolaan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat." Proses pengelolaan ini memerlukan teknologi. Dalam proses pengelolaan data, agar dapat menghasilkan informasi, proses verifikasi juga dilakukan secara akurat, akurat dan tepat waktu. Penting agar informasi memberikan nilai dan pemahaman kepada pengguna. Pengguna dalam hal ini antara lain adalah pembaca, pendengar, pemirsa, tergantung bagaimana pengguna tersebut menikmati penyajian informasi dan bagaimana penyajiannya oleh media. 2.1.1.3 Pengertian Sistem Informasi Terdapat berbagai macam pengertian sistem informasi menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut : Menurut Agus Mulyanto (Mulyanto, 2009:29), "Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan." Menurut Sutarman (2012:13), "Sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memperoses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi)". Menurut Sutabri (2012:46), "Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan". Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa "Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan, pemasukan, pemrosesan data, penyimpanan, pengolahan, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi itu mendukung pengambilan keputusan didalam organisasi mencapai tujuan dan sasarannya." 2.1.1.4 MySQL MySQL pada dasarnya adalah produk yang berjalan di platform Linux.

Karena sifatnya yang open source, ini dapat dijalankan di platform Windows dan Linux. Selain itu, MYSQL adalah program akses database jaringan yang dapat digunakan untuk aplikasi multi-pengguna (banyak pengguna). Saat ini, database MYSQL digunakan oleh hampir semua programmer database, terutama dalam pemrograman web. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang MYSQL, Anda harus terlebih dahulu mengetahui arti dari MYSQL. Berikut pengertian MYSQL menurut beberapa ahli: Menurut Abdul kadir (2008:348), "MySQL sadalah salah satu jenis database yang terkenal dan termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management Sistem). Kepopuleran MySQL disebabkan karena MySQL menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa dasar untuk query dan bersifat open sources di berbagai platform." Biasanya, perintah umum digunakan di MySQL adalah SELECT (ambil), INSERT (tambah), UPDATE (modifikasi), dan DELETE (hapus). Selain itu SQL menyediakan perintah untuk menambah atau menghapus database. 2.1.1.5 XAMPP XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah server mandiri (localhost) yang terdiri dari server HTTP Apache, database MySQL, dan penerjemah bahasa yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP adalah singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia di bawah Lisensi Publik Umum GNU dan gratis, ini adalah server web yang mudah digunakan yang dapat melayani rendering dinamis dari halaman web. Lihat bagian XAMPP yang sering digunakan: 1. Htdoc adalah PHP, HTML dan skrip lain diletakan folder tempat berkas yang akan dijalankan. 2. phpMyAdmin Bagian dari mengelola database MySQL di komputer. Untuk membukanya, buka halaman dan arahkan ke alamat http: // localhost / phpMyAdmin, lalu halaman phpMyAdmin muncul. 3. Kontrol Panel Yang akan digunakan untuk mengkonfigurasi layanan XAMPP. Seperti mematikan (menghentikan) atau memulai layanan. 2.1.1.6 Hyper Text Preprocessor (PHP) Menurut Diar Puji Octavian (2010:31), "PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman berbasis kode yang digunakan untuk mengatur data dan mengirimkannya ke web browser sebagai kode HTML Z." 2.1.1.7 Macromedia Dreamweaver 8 Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor

profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Jika Anda ingin bekerja dengan keterampilan visual pilihan Anda untuk membuat kode HTML, Dreamweaver memudahkan Anda menyediakan alat untuk membantu meningkatkan keterampilan dan pengalaman desain web Anda. Teknologi HTML Roundtrip Dreamweaver dapat mengimpor dokumen HTML tanpa mengubah kodenya, dan kita dapat menggunakan Dreamweaver untuk membersihkan dan menyempurnakan HTML. Selain itu, Dreamweaver menawarkan opsi manajemen situs yang memudahkan kami mengelola elemen di web. Kami juga dapat mengevaluasi situs dengan memeriksa tautan rusak, kompatibilitas browser, dan perkiraan waktu pengunduhan situs web. 2.1.1.8 Basis Data (Database) Tujuan utama dari sistem basis data adalah menggunakan sistem komputer untuk menyimpan informasi atau informasi yang telah diproses dan membuat informasi tersebut tersedia bila diperlukan. 2Merupakan tempat penyimpanan informasi sehingga database dapat diakses dengan mudah dan cepat. Menurut Budi Raharjo (2011:3), "Database 5didefinisikan sebagai sekumpulan data yang dapat dengan cepat diproses, diambil, dan dicari." Tujuan pembuatan tabel adalah untuk menyimpan data dalam tabel agar mudah diakses. Untuk merancang tabel-tabel 2yang akan dibuat maka dibutuhkan pola pikir penyimpanan data nantinya jika dalam bentuk baris-baris dan (record) dimana setiap baris ada berapa kolom. 2.1.1.9 Hirarki Database Hirarki Database Gambar 2.1 Hirarki Database 1. Database Management Sistem (DBMS) berfungsi sebagai manajer databese yaitu mengolah database sehingga dapat di lakukan manipulasi (perubahan, penghapusan, perbaikan perancangan, dan pelaporan terhadap data yang disimpan). 2. Database yaitu Kumpulan file - file berdasarkan jenis dan fungsi yang dapat dipertukarkan untuk membentuk transfer data untuk membuat kunci di setiap file. 3. File yaitu kumpulan Sekumpulan record identik yang berisi 18panjang elemen yang sama, atribut yang sama, tetapi nilai data yang berbeda. 4. Record yaitu kumpulan elemen terkait yang menginformasikan seluruh entitas. Record adalah data atau data pribadi 5. Field yaitu kumpulan nilai 2data atau data value yang sebenarnya disimpan. 6. Byte yaitu ukuran terkecil dalam penyimpanan informasi digital. 2.2 4Perancangan Sistem Menurut Deni

Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013:228), “perancangan sistem adalah sebuah proses yang menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan”.Menurut Rusdi Nur, dkk (2018:5), “perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru”. Untuk dapat mengambil langkah-langkah dalam proses perancangan program dan program, maka perlu ditentukan solusi dari masalah, alat dan metode yang diperlukan untuk implementasi. Alat yang digunakan dalam sistem biasanya berupa gambar dan foto. Adapun penulis menggunakan alat bantu berupa simbol-simbol. Kumpulan simbol-simbol ini akan yang penulis bahas satu persatu. 2.2.1 Unified Modeling Language (UML) Menurut Eng RH. Sianipar (2016 :75) menyatakan bahwa:“UML merupakan singkatan Unifed Modelling Language, yang telah menjadi notasi popular untuk mempresentasikan perancangan atas sebuah program berorientasi objek”. Kumpulan diagram yang sudah memiliki standar untuk perangkat lunak pengembangan objek. Diagram-diagram yang terdapat dalam UML : 1. Use Case Diagram Merupakan pemodelan untuk sistem informasi yang dibangun. Gunakan kasus untuk mengetahui aktivitas apa yang ada dalam data dan siapa yang memenuhi syarat untuk menggunakan fungsi ini. 2. Activity Diagram Menjelaskan program atau alur kerja atau aktivitas rinci dalam program. 3. Class Diagram Menjelaskan struktur sistem dalam hal menentukan komponen yang akan digunakan untuk membangun sistem. 4. Sequence Diagram Menjelaskan sifat item dalam kasus penggunaan dan menjelaskan kehidupan item serta pesan yang dikirim dan diterima di antara item tersebut. 5. Component Diagram Ini menunjukkan konfigurasi dan keandalan sistem operasi. Diagram infrastruktur berfokus pada sistem operasi yang dibutuhkan dan terletak di dalam sistem. 6. Deployment Diagram Menjelaskan konfigurasi perangkat keras dalam proses penyiapan aplikasi. 2.2.1.1 Use Case Diagram Gunakan adegan atau gunakan diagram yang mensimulasikan perilaku sistem informasi yang akan dibuat. Contoh penggunaan menggambarkan interaksi antara entitas lain dan sistem informasi yang dibuat. Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan fungsi tersebut. Syarat penamaan didalam use case adalah nama didefenisikan sesimpel

mungkin dan dapat dipahami. 6Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefenisian apa yang disebut aktor dan use case. a. Aktor Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. b. Use case Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Untuk dapat dipahami dan diketahui, Tabel 2.2 menunjukkan symbol- simbol Use Case Diagram. Tabel 2.2 Simbol-Simbol Use Case Diagram No Simbol Nama Simbol Keterangan 1 Actor Orang, proses, atau sistem lain yang terkait dengan sistem informasi akan dibuat tanpa membuat informasi sendiri, oleh karena itu, meskipun karakter pemain adalah gambar pribadi, pemain bukan manusia dan menetapkan serangkaian fungsi untuk pengguna saat berkomunikasi. menggunakan use case. 2 Ekstensi Hubungan antara kasus penggunaan tambahan dan kasus penggunaan tambahan dapat ada secara khusus tanpa penggunaan tambahan, mirip dengan prinsip pemrograman berorientasi objek. 3 Association 6Komunikasi antara aktor dan use case yang berpatisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor. 4 Use Case Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali diawal frasenama use case. Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Rosa dan Shalahuddin, 2014) 2.2.1.2 Activity Diagram Pada dasarnya, rencana tindakan adalah perluasan yang menguraikan pengelolaan aliran dari satu tugas ke tugas lainnya. Kita menggunakan diagram ini untuk memodelkan aspek dinamis sistem. Aktivitas adalah eksekusi interaksi dan hasilnya. Grafik bekerja dalam bentuk tindakan dan tindakan yang digunakan. Pengertian pembuatan gambar 4menurut beberapa ahli : Menurut Rossa A,S dan M. Shalahuddin (2013:161) mengungkapkan bahwa " Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak." Menurut Evi triandini (2012:39) mengungkapkan bahwa, "Activity Diagram adalah diagram alur kerja yang menjelaskan berbagai tindakan pengguna (atau sistem), orang yang

melakukan setiap tindakan dan urutan tindakan tersebut". Diagram aktivitas digunakan pada hari-hari awal pemodelan untuk memfasilitasi gambaran yang komprehensif dari proses dalam sistem. Diagram aktivitas berguna saat kami ingin mendeskripsikan diagram yang paralel atau saat kami ingin menunjukkan bagaimana perilaku beberapa use case berkomunikasi satu sama lain. Komponen diagram aktivitas, yaitu : Tabel 2.3 Simbol-Simbol Activity Diagram No Gambar Nama Keterangan 1 Actifity Menunjukkan cara kerja setiap kelas interaksi. 2 Action Status sistem yang mencerminkan eksekusi tindakan. 3 Initial Node Bagaimana segala sesuatunya berkembang atau dimulai. 4 Actifity Final Node Struktur dan penghancuran material 5 Fork Node Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah. menjadibeberapaaliran 6 Swimlane Memisahkan organisasi bisnis bertanggung jawab atas kegiatan yang sedang berlangsung. Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Rosa dan Shalahuddin, 2014) 2.2.1.3 Class Diagram Diagram Class merupakan diagram paling umum dipakai di semua pemodelan berorientasi objek. Pemodelan class merupakan pemodelan yang paling utama di pendekatan berorientasi objek. Pemodelan class menunjukkan kelas-kelas yang ada di sistem dan hubungan antara kelas-kelas itu, atribut-atribut dan operasi-operasi di kelas-kelas. Pengertian class diagram menurut para ahli yaitu : Sholiq (2010:149), mengungkapkan bahwa "Diagram kelas adalah alat perancangan terbaik untuk tim pengembang sistem perangkat lunak." Menurut Rossa A.S dan M. Shalahuddin (2013:141), mengungkapkan bahwa : "Diagram kelas menunjukkan struktur sistem dalam hal pendefinisian kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem." Diagram kelas mendeskripsikan jenis objek dalam sistem dan hubungan statis diantara mereka. Diagram kelas juga menunjukkan karakteristik kelas dan batas antara operasi dan objek. Dibawah ini Ikon gambar kelas muncul pada Tabel 2.4 Tabel 2.4 Simbol-Simbol Class Diagram No Simbol Nama Simbol Keterangan 1 Kelas Kelas pada struktur sistem. 2 Antarmuka/interface Seperti konsep antar muka pada pemrograman berorientasiobjek 3 Asosiasi/association Hubungan antar kelas dengan nilai kelas yang digunakan oleh kelas lain, asosiasi biasanya bersesuaian dengan pluralitas. 4 Generalisasi Relasi antar kelas Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Rosa dan

Shalahuddin, 2014) 2.2.1.4 Sequence Diagram Menjelaskan perilaku suatu objek dalam kasus penggunaan dengan menjelaskan kehidupan objek dan pesan yang dikirim dan diterima di antara objek tersebut. Jumlah diagram sekuensial yang akan digambar setidaknya sama dengan definisi use case yang memiliki prosesnya sendiri. Penting bahwa untuk setiap kasus penggunaan tertentu, interaksi jalur pesan disertakan dalam diagram sekuensial, jadi semakin banyak kasus penggunaan yang Anda tentukan, semakin banyak diagram sekuensial yang perlu Anda buat. Di bawah adalah gambar dalam program grafik yang ditunjukkan pada Tabel 2.5 Tabel 2.5 Simbol-Simbol Sequence Diagram No Gambar Nama Keterangan 1 Life Line Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi. 2 Message Spesifikasi komunikasi antar item yang berisi informasi tentang kegiatan yang sedang berlangsung. 3 Message Spesifikasi komunikasi antar item yang berisi informasi tentang kegiatan yang sedang berlangsung. Sumber: 5Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Rosa dan Shalahuddin, 2014) 2.3 Kerangka Konseptual Adapun kerangka konseptual dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari tiga bagian diantaranya : Input, Proses dan Output, 3Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut: Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Keterangan gambar 2.2 sebagai berikut : 1. Input Didalam input ini penulis menginputkan data admin, kategori, data berita, data Gallery, dan file download dokumen. 2. Proses Merancang Sistem Informasi PPKH Kabupaten Agam Berbasis Web menggunakan bahasa program PHP dan Databases MySql dengan mengolah data admin, mengolah data kategori, mengolah data berita, mengolah data Gallery dan mengolah file download dokumen. 3. Output 2Dari proses tersebut maka output yang dihasilkan adalah : a. Informasi kegiatan pendamping dilapangan yang utama tentang: - Pertemuan Peningkatan Kapasitas Keluarga (P2K2) di setiap kecamatan di Kabupaten Agam - Verifikasi fasdik (SD/Setara SD, SMP/setara SMP dan SMA/setara SMA) - Verifikasi faskes (Puskesmas, pustu, dan fasilatas kesahatan lainnya) b. Gallery foto kegiatan dapat dilihat pengunjung. c. Pengunjung dapat download dokumen. BAB III METODOLOGI PENELITIAN 3.1 Jenis Penelitian Penelitian dan pengembangan adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan praktik. Ini adalah proses 3yang digunakan untuk pengembangan dan

validasi produk pendidikan. Produk pendidikan yang disebutkan dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat makna utama. 1. Produk ini tidak hanya mencakup perangkat, seperti modul, buku teks, film dan tutorial film atau alat serupa, tetapi ada juga program seperti program penjadwalan, penelitian, pelatihan, metode dan proses pembelajaran, dll. 2. Produk dapat berarti produk baru atau dapat memodifikasi produk yang sudah ada. 3. Produk yang dikembangkan sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan. 4. Produk ini dapat disertifikasi untuk tujuan eksperimental dan ilmiah. Menurut Mohammad Ali & Muhammad Asrori, 2014, (2014:105) mengungkapkan bahwa : "Pengembangan atau Research and Development (R&D) suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan". 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 3.2.1 Tempat Penelitian Tempat Penelitian di Sekretariat PPKH Agam di bawah perlindungan Dinas Sosial Kabupaten Agam yang beralamat di Jln. Veteran Padang Baru Lubuk Basung Kabupaten Agam. 3.2.2 Waktu Penelitian Pada bulan Oktober 2020 penulis melakukan penelitian guna dasar untuk membangun suatu system yang lebih efektif. 3.3 Variabel Penelitian Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Variabel dalam penelitian ini, yaitu Data yang menyangkut dengan PKH Dinas Sosial kabupaten Agam. 3.4 Metode Penelitian Dalam tahap ini penulis menggunakan metodologi pengambangan sistem yaitu Sistem Development Life Cycle (SDLC) yang terdiri dari 7 siklus yaitu : 1. Perencanaan Sistem (System Planning) Lebih banyak perhatian diberikan pada aspek kelayakan pengembangan sistem. Kegiatan saat ini termasuk : a. Pembentukan dan konsolidasi tim pengembang. b. Mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan. c. Mengidentifikasi apakah masalah-masalah yang ada bisa diselesaikan melalui pengembangan sistem. d. Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem. e. Penentuan prioritas teknologi dan pemilihan aplikasi. 2. Analisis sistem (Systems Analysis) Menganalisa sistem yang lama dengan mengidentifikasi masalah, memahami masalah serta menganalisis sesuai dengan permasalahan yang ada dan menggantikan dengan

sistem yang efektif. 3. Perancangan Sistem (Systems Design) Bagian ini akan menghasilkan template dengan sejumlah fungsi lainnya, termasuk kertas yang berisi desain, template dan komponen yang dibutuhkan untuk mewujudkan desain tersebut. Setelah spesialisasi, program desain dilakukan sebagai langkah lanjutan. Bagian ini adalah bagian dari semua hasil pencarian dan pembahasan analisis rinci yang digunakan didalam suatu proyek atau portofolio proyek. Bagian ini dinamakan cetak biru, yaitu menyiapkan sistem yang akan dikembangkan mulai dari implementasi, dari detail sistem, hingga staf pendukung program yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, features dan operasi-operasi pada sistem dideskripsikan secara detail. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah: a. Menganalisa interaksi obyek dan fungsi pada sistem. b. Menganalisa data dan membuat skema database. c. Merancang user interface. 4. Desain (perancangan) sistem terinci Perancangan ini dilakukan dengan menjelaskan bagaimana mengimplementasikan suatu sistem ditinjau dari perangkat keras dan perangkat lunak dalam model-model yang digunakan dalam sistem. 5. Evaluasi dan Seleksi sistem Untuk menerjemahkan atau menampilkan hasil rekayasa sistem ke dalam teknologi dimana penulis mengevaluasi dan memilih bahasa pemrograman, basis data, sistem operasi, dan spesifikasi teknis yang digunakan dalam pengembangan sistem. 6. Implementasi (penerapan) sistem Tahap implementasi selanjutnya adalah implementasi proyek dari tahapan sebelumnya dan pengujian. Selama implementasi, aktivitas berikut dilakukan: a. Pembuatan database sesuai skema rancangan. b. Pembuatan aplikasi berdasarkan desain sistem. c. Pengujian dan perbaikan aplikasi (debugging). 7. Pemeliharaan sistem (Maintenance) Ini dilakukan oleh administrator yang ditunjuk untuk menjaga sistem berfungsi dengan baik berkat kemampuan sistem untuk beradaptasi sesuai kebutuhan. Adapun bentuk diagram SDLC dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini. Gambar 3.1 Diagram SDLC 3.5 Data dan Sumber Data Data merupakan segala keterangan mengenai variabel yang akan diteliti. Sumber datanya adalah sebagai berikut : 1. Data Primer yaitu data mengenai SDM PKH Agam dan data peserta keluarga penerima manfaat. 2. Data Sekunder yaitu berupa data yang dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal serta bukti catatan atau laporan pertemuan kelompok atau

Famally Development Session (FDS). 3.6 Kerangka Metodologi Penelitian Dasar metodologi penelitian terapan adalah sebagai berikut : Gambar 3.2 Kerangka Metodologi Penelitian Berdasarkan metodologi penelitian diatas, maka sebelum memulai perancangan sistem informasi pelaksanaan Program Keluarga Harapan (PPKH) di wilayah Agam. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, penulis melakukan hal berikut: 1. Pendahuluan Melakukan wawancara dan observasi permasalahan secara langsung untuk mendapatkan data PKH Dinas Sosial Kabupaten Agam. 2. Review Jurnal Review Jurnal sebagai referensi penambahan literatur bagi penulis di dalam pembuatan tugas akhir. 3. Landasan Teori Disini penulis juga memberikan penjelasan hal-hal yang berhubungan dalam Sistem informasi berbasis web, kutipan Jurnal MySQL dan PHP. 4. Identifikasi Masalah a. Masyarakat sulit mendapatkan informasi tentang PKH, khususnya di wilayah Agam. b. Dinas Sosial Kabupaten Agam mempublikasikan kegiatan pendamping PKH masih secara manual yang ditempel pada dinding. c. Kegiatan pendamping PKH Agam dilapangan belum dikenal dikalangan pemerintah dan masyarakat umum khususnya di Kabupaten Agam. 5. Pengumpulan Data Data diperoleh dari wawancara dan observasi di Dinas Sosial PPKH Kabupaten Agam. 6. Perencanaan atau planning Penulis targetkan penelitian ini sampai akhir oktober dengan dimulai dari wawancaran dan observasi pada kantor Dinas Sosial Kabupaten Agam beralamat Padang Baru Jl. Veteran Kec. Lubuk Basung Kabupaten Agam. 7. Analisa dan Desain Sistem menggunakan PHP database MySQL Selanjutnya masuk tahap analisa, tahap ini kegiatan yang dilakukan pada adalah menganalisa dan menyesuaikan data Program Keluarga Harapan kemudian mendesain tampilan Sistem Informasi Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam menggunakan PHP dan database MySQL. 8. Pengolahan Data Menggunakan PHP database MySQL Pada tahap ini, aplikasi diberi coding dan data yang akan dipublikasikan diinputkan agar tersimpan dalam database. 9. Implementasi sistem Setelah data dimasukkan, dilakukan pengujian hingga sistem berfungsi dengan baik dan siap digunakan. 10. Perawatan sistem Pada tahap ini sistem yang telah diterapkan, dilakukan perawatan seperti melakukan update informasi kegiatan pendamping dan menjaga kestabilan sistem. BAB IV ANALISA

DAN DESAIN SISTEM 4.1. Analisa Sistem Analisis sistem merupakan solusi dari sistem informasi yang lengkap dalam komponennya untuk mengidentifikasi dan menilai masalah, peluang, hambatan yang muncul dan kebutuhan yang diantisipasi sehingga dapat disarankan perbaikan. Bagilah seluruh sistem informasi menjadi beberapa komponen untuk mengidentifikasi dan menilai masalah, peluang, kendala, dan kebutuhan yang diantisipasi sehingga dapat disarankan perbaikan. Sebelum merencanakan sistem informasi baru di Dinas Sosial Kabupaten Agam, sistem yang ada perlu dikaji ulang untuk menganalisis sistem tersebut. 4.1.1 Analisa Sistem yang Berjalan Analisa sistem yang berjalan merupakan suatu gambaran dan pengamatan tentang sistem kerja yang berjalan di Pelakasana Program Keluarga Harapan (PPKH) Dinas Sosial Kabupaten Agam saat ini, sehingga kekurangan dari sistem yang berjalan saat ini dapat diketahui. Prosedur atau proses publikasi kegiatan – kegiatan pendamping sosial masih manual sebagaimana sistem yang sedang berjalan pada Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Dinas Sosial kabupaten Agam adalah: 1. Pendamping melakukan kegiatan Pertemuan Peningkatan Kapasitas Keluarga (P2K2) atau pertemuan kelompok, verifikasi fasdik dan verifikasi kesehatan serta memonitoring pencairan dana bantuan penerima PKH dan koordinasi dinas terkait di wilayah kecamatan dampingan. 2. Pendamping melakukan pertemuan kelompok, verifikasi ke sekolah dan pemeriksaan kesehatan balita dan ibu hamil, mengawasi penyaluran dana bantuan kepada penerima PKH, dan mengkoordinasikan dinas terkait di kecamatan binaan. 3. Foto kegiatan di atas di kerim ke operator. 4. Operator mencetak dan memeberi narasi pada foto kegiatan yang dikirim oleh pendamping. 5. Operator menempel pada karton yang akan ditempel di dinding kosong Sekretariat PPKH Dinas Sosial Kabupaten Agam. 4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan Berdasarkan perincian yang diberikan dalam analisis sistem manual sedang berlangsung, dari hasil pemeriksaan dan pencarian ditemukan bahwa tidak ada sistem menggunakan website yang memiliki aturan dan database sendiri. 4.2. Desain Sistem desain sistem merupakan definisi sebagai penyajian, desain dan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah menjadi satu kesatuan yang lengkap dan fungsional. Langkah-langkah setelah mempelajari pengembangan perangkat lunak

menentukan persyaratan aplikasi dan menyiapkan desain aplikasi; Menjelaskan bagaimana keteraturan dibuat. Desain sistem menentukan bagaimana sistem harus bekerja. Langkah ini melibatkan konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras sistem dan, setelah sistem dipasang, ini benar-benar memenuhi desain yang dijelaskan di akhir langkah analisis sistem. 4.2.1 5Use Case Diagram Definisi kelompok saling terkait dan membentuk klasifikasi yang baik dari praktik yang dilakukan atau dipersepsikan oleh pelaku. Skema use case digunakan untuk membentuk perilaku benda / benda dalam model dan perilaku benda / benda dalam model dan dalam kenyataan. Kasus penggunaan biasanya diwakili oleh elipse dengan garis padat, yang biasanya berisi nama. Untuk lebih jelas 3dapat dilihat pada gambar dibawah ini: Gambar 4.1 Use Case Diagram 1. Deskripsi use case login a. Aktor Utama : Admin b. Nama Use Case : Login c. Tujuan Use Case : Untuk menyediakan layanan seperti menginputkan username dan password. d. Kondisi Awal : Masuk ke menu awal Optimistic Flow : a. Admin melihat tampilan web,. b. Mengakses sistem informasi PPKH Kabupaten Agam. 2. Deskripsi use case Input Kategori a. Aktor Utama : Admin b. Nama Use Case : Input Kategori c. Tujuan Use Case : Untuk menginput, mengedit, dan menghapus. d. Kondisi Awal : Menginputkan data. Optimistic Flow : Menginput, menghapus dan mengedit kategori berita PPKH Kabupaten Agam. 3. Deskripsi use case Input Berita e. Aktor Utama : Admin f. Nama Use Case : Input Berita g. Tujuan Use Case : Untuk menginput, mengedit, dan menghapus. h. Kondisi Awal : Menginputkan data. Optimistic Flow : Menginput, menghapus dan mengedit data berita Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam. 4. Deskripsi use case Input Gallery a. Aktor Utama : Admin b. Nama Use Case : Input Gallery c. Tujuan Use Case : Untuk menginput, mengedit, dan menghapus. d. Kondisi Awal : Menginputkan data. Optimistic Flow : Menginput, menghapus dan mengedit data Gallery Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam. 5. Deskripsi use case Input Download a. Aktor Utama : Admin b. Nama Use Case : Input Download c. Tujuan Use Case : Untuk menginput, mengedit, dan menghapus. d. Kondisi Awal : Menginputkan data. Optimistic Flow : Menginput, menghapus dan mengedit data download Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH)

Kabupaten Agam. 6. Deskripsi use case Logout a. Aktor Utama : Admin b. Nama Use Case : Logout c. Tujuan Use Case : Untuk keluar dari akun admin. d. Kondisi Awal : Menginputkan data. Optimistic Flow : Keluar dari halaman admin Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam. 7. Deskripsi use case Berita a. Aktor Utama : Pengunjung b. Nama Use Case : Berita c. Tujuan Use Case: melihat informasi kegiatan yang dilakukan pendamping. d. Kondisi Awal: melihat informasi kegiatan. Optimistic Flow : Untuk melihat informasi kegiatan yang pendamping sosial Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam. 8. Deskripsi use case Gallery a. Aktor Utama : Pengunjung b. Nama Use Case : Gallery c. Tujuan Use Case: Untuk melihat foto – foto kegiatan yang telah dilakukan pendamping. d. Kondisi Awal: melihat foto kegiatan. Optimistic Flow : Untuk melihat foto – foto kegiatan yang pendamping sosial Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam. 9. Deskripsi use case Download a. Aktor Utama : Pengunjung b. Nama Use Case : Download c. Tujuan Use Case: Untuk men-download dokumen. d. Kondisi Awal: download dokumen. Optimistic Flow : Untuk men-download dokumen PPKH Kabupaten Agam. 4.2.2 Class Diagram Setelah memodelkan sistem utama dengan langkah selanjutnya penulis menganalisa class-class yang dapat disimpulkan dalam use case diagram. Class yang diperoleh dari hasil analisa akan dijelaskan dalam gambar 4.2 berikut : Gambar 4.2 Class Diagram Agar lebih jelas lagi, keterangan dari class diagram yaitu admin dapat menambahkan, menginput, mengedit, dan menghapus suatu informasi yang dipublikasikan untuk publik. 4.2.3 Sequence Diagram Digunakan untuk menggambarkan tindakan dalam aplikasi situasional secara detail. berikut gambar 4.3 dan gambar 4.4 : 1. Admin Gambar 4.3 Admin Pada sequence diagram admin mengakses website melakukan login untuk dapat menginputkan berita, Gallery, download, admin dan logout kembali ke halaman login. data-data yang telah ada dapat ditambah, edit, hapus data tersimpan dalam database. 2. Pengunjung Gambar 4.4Pengunjung Pada sequence diagram untuk pengunjung, pengunjung dapat melihat berita dari menu home, melihat isi berita secara detail, lihat Gallery kegiatan, dan dapat mendownload dokumen yang dibutuhkan dan tersedia pada list. 4.2.4 Activity Diagram Diagram aktivitas digunakan untuk menunjukkan aliran dari satu

aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Berikut gambar 4.5 activity diagram admin di bawah ini. Gambar 4.5 Activity Diagram Admin Aktivitas admin dimulai dengan mengakses web untuk melakukan login dengan menginputkan username dan password untuk dapat melihat dan input kategori, input berita, input Gallery, input download, serta dapat mengedit dan menghapus data-data yang ada. Gambar 4.6 Activity Diagram Pengunjung Aktivitas pengunjung antara lain masuk home dan melihat berita, melihat Gallery dan mendownload dokumen yang tersedia dan dibutuhkan bagi pengunjung. 4.3. Desain File Direktori file adalah template yang akan digunakan untuk menyimpan informasi yang telah dimasukkan oleh administrator ke dalam database. Record ini terdiri dari beberapa field, setiap record akan berisi data yang akan diolah untuk mendapatkan informasi. Database yang digunakan adalah MySQL, MySQL merupakan RDBMS (Relational Database Management Sistem) , dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL. Sehingga nantinya menghasilkan suatu informasi. Adapun bentuk tabel-tabel untuk desain file dapat dilihat pada tabel-tabel berikut : 1. Desain File Admin Desain file admin menggambarkan field-field apa saja yang digunakan untuk merancang file admin. Field-field yang digunakan dalam perancangan desain file admin dapat dilihat pada tabel 4.1 Nama database : PPKH_Agam Nama Tabel : Admin Field Name : Admin_id Tabel 4.1 Desain File Admin No. Field Name Type Size Keterangan 1 Admin_id Int 16 Primary Key 2 Username Varchar 25 3 Password Varchar 20 4 Level Varchar 20 2. Desain File Kategori Desain file kategori menggambarkan field-field apa saja yang digunakan untuk merancang file kategori. Field - field yang digunakan dalam perancangan desain file Kategori dapat dilihat pada tabel 4.2 Nama database : PPKH_Agam Nama Tabel : Kategori Field Name : Kategori_id Table 4.2 Desian File Kategori No Field Name Type Size Keterangan 1 Kategori_id Int 4 Primary key 2 Kategori_name Varchar 20 3. Desain File Berita Desain file berita menggambarkan field-field yang digunakan untuk merancang file berita. Field - field yang digunakan dalam perancangan desain file berita dapat dilihat pada tabel 4.3 Nama database : PPKH_Agam Nama Tabel : Berita Field Name : berita_id Table 4.3 Desain File Berita No Field Name Type Size Keterangan 1 Berita_id Int 11 Primary key 2

Judul Varchar 30 3 Isi berita text - 4 Tgl_berita date - 5 Kategori Varchar 20 6 File_gambar Varchar 15 4. Desain File Gallery Desain file Gallery menggambarkan field-field yang digunakan untuk merancang file Gallery. Field - field yang digunakan dalam perancangan desain file Gallery dapat dilihat pada tabel 4.4 Nama database : PPKH_Agam Nama Tabel : Galeri Field Name : Galeri_id Table 4.4 Desain File Gallery No Field Name Type Size Keterangan 1 Galeri_id Int 8 Primary key 2 Kategori_id Int 4 3 Gambar Varchar 20 5. Desain File Download Desain file download menggambarkan field-field yang digunakan untuk merancang file download. File download dapat dilihat pada tabel 4.5 Nama database : PPKH_Agam Nama Tabel : Download Field Name : Download_id Table 4.5 Desain File Download No Field Name Type Size Keterangan 1 Download_id Int 8 Primary key 2 Kategori_id Int 4 3 Judul Varchar 50 4 Filename Varchar 30 4.4. Desain Input Desain input merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah memberikan panduan kepada Admin dalam mengentrikan data sehingga kesalahan dalam pengentrian data dapat dikurangi. Bentuk dari desain input yang dirancang adalah sebagai berikut : 4.4.1. Desain Input Data Admin Desain input data admin merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah untuk menginput field admin kedalam database MySQL. Tampilan desain input data admin dapat dilihat pada gambar 4.7. Gambar 4.7 Desain Input Data Admin 4.4.2. Desain Input Kategori Desain input kategori merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah untuk menginput field kategori berita kedalam database MySQL. Tampilan desain input kategori dapat dilihat pada gambar 4.8. Gambar 4.8 Desain Input Kategori 4.4.3. Desain Input Data Berita Desain input data berita merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah untuk menginput field berita kedalam database MySQL. Tampilan desain input data berita dapat dilihat pada gambar 4.9. Gambar 4.9 Desain Input Data Berita 4.4.4. Desain Input Gallery Desain input gallery merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah untuk menginput nama field gallery kedalam database MySQL.

Tampilan desain input gallery dapat dilihat pada gambar 4.10. Gambar 4.10 Desain Input Gallery 4.4.5. Desain Input File Download Desain input file download merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah untuk menginput nama field download kedalam database MySQL. Tampilan desain input file download dapat dilihat pada gambar 4.11. Gambar 4.11 Desain Input File Download 4.5. Desain Output Desain output merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah memberikan panduan kepada pengunjung dalam akses Sistem informasi Pelaksana Program Keluarga Harapan (PPKH) Kabupaten Agam data sehingga pengunjung dapat mernerima informasi secara efektif. Bentuk dari desain output yang dirancang adalah sebagai berikut : 4.5.1. Desain Output Berita Desain output berita merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah agar dapat mengakses ke halaman pengunjung home dan berita. Tampilan desain output berita dapat dilihat pada gambar 4.12 Judul_Berita Tgl. Berita Kategori Isi Berita Gambar X () X () X () X () X () X () X () X () X () X () X () Gambar 4.12 Desain Ouput Berita 4.5.2. Desain Output Gallery Desain output gallery merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah agar dapat mengakses ke halaman pengunjung gallery untuk melihat foto – foto kegiatan. Tampilan desain output gallerydapat dilihat pada gambar 4.13 Gambar X () X () Gambar 4.13 Desain Ouput Gallery 4.5.3. Desain Output Download Desain output download merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah agar dapat mengakses ke halaman pengunjung untuk mendownload file. Tampilan desain output download dilihat 2di bawah ini pada gambar 4.14 Judul File_name X () X () X () X () Gambar 4.14 Desain Ouput Download BAB V IMPLEMENTASI SISTEM 5.1 Implemetasi Sistem Setelah menganalisa dan mendesain sistem, maka dibangunlah sistem informasi pelaksana 10program keluarga harapan yang menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. 14Untuk merancang dan mengimplementasikan sistem diperlukan sebuah alat berupa komputer sebagai media yang dapat membantu dalam pengaplikasiannya. Ada tiga komponen

penting dalam komputer: perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan perangkat lunak cerdas (brainware). 5.2 Desain Database Perancangan database pada bab ini menggunakan XAMPP yang termasuk didalamnya PHP MyAdmin yang dimulai dengan menginstall software dan mengikuti tahapan instalasi hingga selesai. Setelah proses intsalasi selesai, aktifkan XAMPP dan mengaktifkan Apache dan MySQL. Dilanjutkan dengan membuka browser Mozilla atau Google Crome ketikkan http://localhost/xampp. Selanjutnya pada menu tools XAMPP pilih phpMyAdmin, selanjutnya kita akan masuk pada tampilan phpMyAdmin. Setelah berada di menu phpMyAdmin, selanjutnya dibuat database dengan cara memilih menu Create New Database diberi nama PPKH_Agam seperti tampilan di bawah ini : Gambar 5.1 Database PPKH Agam 5.3 Pengujian Sistem Didalam bab ini akan dijelaskan lebih rinci tentang sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk menguji hubungan antara program aplikasi yang dibuat dengan elemen yang lain dalam sistem informasi. Adapun tujuan dari pengujian sistem ini adalah untuk memastikan semua elemen sistem sudah terhubung dengan baik. Pada pengujian ini sistem akan dilihat perbedaan antara sistem yang lama dengan yang baru. Berikut merupakan penjelasan beserta gambar tentang Sistem Informasi PPKH Kabupaten Agam. 5.3.1 Menu Utama Menu utama adalah menu awal yang ditampilkan ketika pertama kali kita mengakses website dilihat pada gambar 5.2 di bawah ini. Gambar 5.2 Menu Utama 5.3.1.1 Tampilan Berita Tampilan berita pengunjung dapat memilih berdasarkan kategori yang telah tersedia pada website sebagaimana pada gambar 5.3. Gambar 5.3 Tampilan Berita 5.3.1.2 Tampilan Gallery Pada Tampilan menu gallery pengunjung dapat memilih berdasarkan kategori yang telah tersedia di website dapat dilihat pada gambar 5.4. Gambar 5.4 Tampilan Gallery 5.3.1.3 Tampilan Download Tampilan menu download pengunjung dapat memilih berdasarkan nama file yang telah tersedia pada website dapat dilihat pada gambar 5.5 di bawah ini. Gambar 5.5 Tampilan Download 5.3.2 Menu Login Admin Tampilan menu login, admin harus input nama pengguna dan kata kunci yang telah ada pada database, terlebih dahulu agar dapat menuju kehalaman admin berikutnya dan mengelola data berita, kategori, Gallery dan download dapat dilihat pada gambar 5.6.

Gambar 5.6 Tampilan Login Admin 5.3.2.1 Tampilan Menu Admin Tampilan menu Admin ini merupakan pusat dari segala aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh admin. Seperti input admin, edit admin dan hapus admin dilihat pada gambar 5.7. Gambar 5.7 Tampilan Menu Admin 5.3.2.2 Tampilan Menu Kategori Tampilan menu Kategori ini merupakan pusat dari segala aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan oleh admin. Seperti input kategori, edit kategori dan hapus kategori dilihat pada gambar 5.8. Gambar 5.8 Tampilan Menu Kategori 5.3.2.3 Tampilan Menu Berita Tampilan menu berita ini merupakan pusat dari segala aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan oleh admin. Seperti input berita, edit berita dan hapus berita dilihat pada gambar 5.9. Gambar 5.9 Tampilan Menu Berita 5.3.2.4 Tampilan Menu Gallery Tampilan menu gallery ini merupakan pusat dari segala aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan oleh admin. Seperti input gallery, edit gallery dan hapus gallery dilihat pada gambar 5.10. Gambar 5.10 Tampilan Menu Gallery 5.3.2.5 Tampilan Menu Download Tampilan menu download ini merupakan pusat dari segala aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan oleh admin. Seperti input download, edit download dan hapus download dilihat dibawah ini pada gambar 5.11. Gambar 5.11 Tampilan Menu Download BAB VI PENUTUP 6.1 Kesimpulan Yang 4dapat diambil kesimpulan dari Sistem Informasi PPKH Kabupaten Agam berikut ini : 1. 20Perancangan Sistem Informasi PPKH Kabupaten Agam ini dapat mengatasi kendala selama ini dialami PPKH Kabupaten Agam dalam mempublikasikan kegiatan PPKH lebih efektif. 2. 5Dengan adanya Sistem Informasi PPKH ini dapat memberikan kemudahan Admin yang bertugas untuk mempublikasikan kegiatan-kegiatan yang selama ini belum ter-expost dijaringan internet. 3. Sistem informasi PPKH Kabupaten Agam dibuat dengan bahasa PHP dan dabase MySql, dapat menyimpan file dokumen dan foto yang diupload apabila sewaktu-waktu dibutuhkan. 6.2 Saran Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan menjadi bahan pertimbangan dengan harapan agar berguna bagi 5yang menggunakan sistem ini : 1. PPKH Kabupaten Agam diharapkan dapat mengembangkan aplikasi ini dengan menyesuaikan perkembangan teknologi saat ini. 2. Siapaun yang berminat untuk menyempurnakan sistem ini, disarankan untuk menggunakan fitur pengelolaan data PKH

yang lebih beragam.

Sources

1	https://idoc.pub/documents/jurnal-upi-yptk-8jlk80m8r7l5 INTERNET 3%
2	http://ftp.gunadarma.ac.id/handouts/S1_Sistem%20Informasi.1/LectureNote-Sistem-Operasi-Jurusan-SK.doc INTERNET 3%
3	https://123dok.com/document/6qm8jp5z-sistem-pendeteksi-kebocoran-kualitas-laboratorium-pendidikan-hidayatullah-jakarta.html INTERNET 3%
4	https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1522489684 INTERNET 3%
5	https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1111469540 INTERNET 2%
6	http://www.materidosen.com/2017/04/use-case-diagram-lengkap-studi-kasus.html INTERNET 2%
7	https://dmorinth22.blogspot.com/ INTERNET 1%
8	https://id.scribd.com/doc/209916941/Skripsi-Bab-i-Bab-III-p-Php-Mysql-Uml INTERNET 1%
9	https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/99743/File_11-Bab-II-Landasan-Teori.pdf INTERNET <1%
10	https://www.scribd.com/document/331115452/Peta-Ketahanan-Dan-Kerentanan-Pangan-Indonesia-2015 INTERNET <1%
11	http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/download/359/428 INTERNET <1%
12	https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/281/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf INTERNET <1%
13	https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/721/pdf INTERNET <1%
14	http://ojs.sttind.ac.id/sttind_ojs/index.php/Sain/article/download/31/54 INTERNET <1%

15	https://www.coursehero.com/file/p7j6vfs/kegiatan-strategi-dari-suatu-organisasi-untuk-dapat-menyediakan-kepada-pihak/ INTERNET	<1%
16	https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1312475680 INTERNET	<1%
17	http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/24280/Chapter%20I.pdf?sequence=4&isAllowed=y INTERNET	<1%
18	http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_08.02.7038.pdf INTERNET	<1%
19	https://ios.kalselprov.go.id/Record/IOS4676.JATIM000000000011258 INTERNET	<1%
20	https://annisaftra.wordpress.com/2019/09/28/definisi-sistem-informasi-psikologi/ INTERNET	<1%